Les marelles : ou comment gérer simplement les conflits en 3D dans les jeux de rôles

Assez de sortir les battlemaps mais quand même envie de visualiser l'action et d'avoir des options tactiques ? Les marelles sont une solution abstraite faites pour vous ! Elles peuvent également faire revenir l'être aimé en 48 H et ralentissent la chute des cheveux !

Crédits :

Les marelles sont une méthode de jeu que j'ai développée initialement pour *Millevaux Sombre* et reprise dans *Écorce*. Comme c'est une méthode assez générique, il me semblait utile de vous la reproduire à part, dans cet article.

Lire / télécharger la version PDF / traitement de texte

Résumé :

Les marelles, disques de carton réinscriptibles, sont une méthode de visualisation des conflits en jeu de rôle, inspirée du point-crawl. Elles offrent un compromis entre le théâtre de l'esprit pur et les cartes quadrillées. Elles sont plus abstraites qu'un plan et permettent de faire évoluer le niveau de détail des lieux à la volée. Elles prennent juste ce qu'il faut de charge mentale, et s'adaptent aux besoins de précision de la table. Enfin, elles permettent de gérer ce que les plans gèrent mal : l'action en 3D et les environnements chaotiques.
Le présent article vous révèle en détail comment importer la méthode des marelles à vos tables de jeu.

Ce qui existe en jeu de rôle pour schématiser un combat :

On peut se limiter à décrire le lieu de l'action sans support visuel. Si l'on veut s'assurer que les joueurs aient les meilleures informations pour prendre des choix tactiques informés, ça me paraît défaillant. Les joueurs peuvent avoir une idée complètement différente des dimensions d'un lieu ou des objets qui la composent, oublier l'existence de tel élément et les positions des différents personnages.

Pour pallier à ces défauts, on a classiquement recours à un plan pour visualiser le lieu et des pions pour visualiser les personnages. C'est déjà mieux mais cela pose d'autres problèmes. Si on utilise un plan du commerce, il peut nuire à l'immersion s'il ne correspond pas parfaitement à la situation décrite. Si on dessine un plan à main levée, on peut faire un dessin très moche ou faire des erreurs de proportions, comme représenter une voiture aussi grosse qu'un immeuble. Ceci va aussi nuire à l'immersion. Surtout, le plan montre ses limites quand on veut visualiser les trois dimensions.

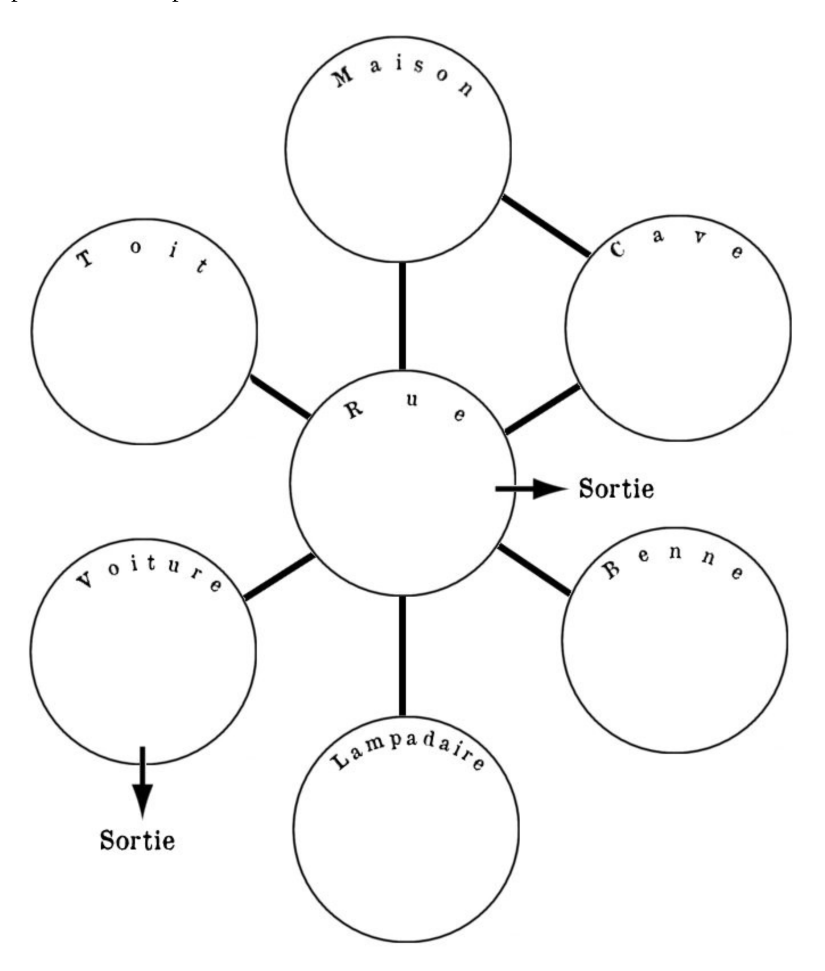
Imaginons une situation simple. Une rue, une maison au bord de la rue. Une entrée de cave derrière la maison. Que se passe-t-il si un personnage monte sur le toit, un autre entre dans la maison et un troisième entre dans la cave ? Que ce passe-t-il si les joueurs veulent zoomer ou dézoomer sur la scène ? Et si un personnage monte à un lampadaire ou se cache dans une poubelle ? Les deux éléments n'étaient pas sur le plan mais un joueur a suggéré leur probable existence et je l'ai validée. Et si un personnage traverse la rue en voiture ? A cela on va rajouter les problèmes des distances. Quelle est l'échelle du plan ? Y a-t-il un quadrillage pour se repérer ou faut-il utiliser une règle ? A quelle vitesse se déplacent les personnages ? Une situation très simple devient difficile à gérer avec un plan. Conséquence : les joueurs autour de la table n'ont plus de référentiel commun, la confusion s'installe, les joueurs ne peuvent plus faire de choix informés.

Pourquoi adopter les marelles :

+ L'oralité ne me suffit pas pour faire visualiser une scène d'action dans l'espace.
+ Les descriptions du MJ servent à décrire un environnement, une ambiance. Pas à donner les mensurations et les caractéristiques d'éléments abstraits.
+ Les plans ne conviennent pas à tous les environnement. Allez dessiner un plan de forêt ! De surcroît, on n'a pas besoin de distances précises. Je ne gère pas les déplacements en mètres mais en marelles que peut franchir un personnage. On veut surtout savoir le point qu'il peut atteindre pendant son round.

Comment les marelles résolvent le problème :

Les marelles sont des ronds le MJ dessine sur sur une feuille. Il écrit au crayon de papier sur un bord intérieur de chaque marelle l'endroit qu'elle symbolise.
Reprenons l'exemple de la scène d'action avec une rue et une maison.



D'abord, il crée une marelle pour désigner la Rue. Il écrit « Rue » au crayon de papier sur le bord intérieur du rond. Il écrit au crayon de papier sur cette marelle tous les noms des personnages et figurants présents dans la Rue.
Pourquoi a-t-il fait une marelle pour la Rue ? Parce qu'il a décrété que tous les personnages dans la Rue étaient en situation de corps-à-corps.

Il rajoute une marelle pour l'intérieur de la Maison. Il la place à côté de la Marelle Rue et précise aux joueurs que ces deux marelles sont adjacentes : il dessine un trait entre les deux marelles, qu'on appelle aussi un **bras de marelle**.

Un joueur demande s'il peut entrer dans la porte de cave derrière la maison. Le MJ rajoute une marelle Cave , il la place à côté de la Rue et de la Maison (on peut aussi passer dans la Cave par là).

Un joueur demande s'il peut monter sur le toit. Le MJ rajoute une marelle Toit, il la place à côté de la Rue. Il déclare qu'elle n'est adjacente qu'avec la Rue. Il annonce que le toit est assez haut (il a prévu, au cas où quelqu'un l'escalade, d'en faire une sorte de piège). Le joueur n'est pas d'humeur aventureuse et décide plutôt que son personnage se cache dans une benne à ordures dont il suppose l'existence. Le MJ valide. Je crée une Marelle Benne à ordure à côté de la Rue

Un personnage arrive à bord d'une voiture qui roule au ralenti. Le MJ crée une marelle Voiture et écrit le nom du personnage dessus. Il place la marelle à côté de la Rue, de la Maison et de la Benne à Ordures.

Le MJ peut rajouter des marelles pour toutes les manœuvres des personnages. La seule zone qui n'est pas représentée, c'est la zone de fuite. Mais dès que qu'un personnage ou un figurant fuit, il faut créer une marelle pour la zone où il se rend. S'il y a des renforts cachés plus loin, il faut créer les marelles où ils se trouvent et les marelles qui les relient à la zone de combat.

Pour récapituler :

Les marelles permettent de zoomer ou de dézoomer à volonté et de gérer les trois dimensions en me concentrant sur les objets nécessaires aux choix tactiques informés.
Un personnage peut se déplacer d'une marelle par tour. Il peut dépasser cette limitation s'il a un véhicule (*cf Figurants*).

Pour schématiser ce déplacement, le MJ gomme le nom du personnage sur la marelle de départ, et le réécrit sur la marelle d'arrivée.

Les marelles permettent de visualiser des scènes d'action de façon fluide et précise, quelque soit le nombre de personnages impliqués ou la complexité des lieux. Elles fournissent un référentiel commun aux joueurs et permettent de faire des choix informés.

Tout est en marelles :

+ Le danger et le combat peuvent survenir partout, à tout moment. Le MJ doit toujours pouvoir positionner les personnages et les figurants sur des marelles, et aucune marelle ne peut être dessinée sans être connectée à une autre marelle.
+ **Prévoir trois coups d'avance :** toujours préparer trois marelles plus trois marelles encore non dévoilées, et varier les environnements. Ça oblige à donner une certaine texture à l'univers.
+ Les portées des armes définissent la distance en marelle que l'attaque peut atteindre.
    Portée 1 : corps-à-corps : on peut attaquer un adversaire dans la même marelle que soi.
    Portée 2 : allonge : on peut attaquer un adversaire dans la marelle adjacente
    Portée 3 : tir moyen : deux marelles de distance
    Portée 4 : tir long : trois marelles de distance
    Portée 5 : hors vue : trois marelles de distance
    Portée 6 : hors audition : quatre marelles de distance
+ **Une marelle hors vue est hors vue, on ne la voit pas, ni les figurants qui l'occupent. C'est le principe du brouillard de guerre.**